

Pendampingan Implementasi Serta Edukasi Sistem Informasi *e-Katalog* Berbasis *Website* Pada Industri Kerajinan Batu Sanggar Ananta, Magelang, Jawa Tengah

Jeffry Andhika Putra¹, Sri Rahayu²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Janabadra Yogyakarta, Indonesia

E-mail: ¹jeffry@janabadra.ac.id, ²ayu.dj@janabadra.ac.id

ABSTRAK

Sistem *e-Katalog* industri kerajinan batu Sanggar Ananta merupakan salah satu toko yang berlokasi di Mungkid, Magelang yang memproduksi serta memasarkan produk olahan batu serta tanah liat, seperti patung gupolo, patung kansa, patung burung kuntul, cobek, kendi, poci serta lain sebagainya. Toko Sanggar Ananta merupakan warisan keluarga yang diturunkan untuk melanjutkan usaha kerajinan batu yang telah menjadi tradisi. Permasalahan yang dialami Sanggar Ananta adalah kesulitan dalam bidang promosi serta pemasaran produk, oleh karena itu, tim pengabdian memberikan solusi dengan melakukan edukasi serta membangun sistem *e-katalog* guna membantu kegiatan promosi produk toko kerajinan batu Sanggar Ananta berbasis *website* yang memberikan informasi kategori, produk, serta kontak yang dilengkapi dengan gambar serta deskripsi produk kerajinan batu Sanggar Ananta.

Kata kunci: Sistem *e-Katalog*, Kerajinan Batu, Promosi.

ABSTRACT

The stone craft industry e-catalog system Ananta Studio is one of the shops located in Mungkid, Magelang that produces and markets processed stone and clay products, such as gupolo statues, kansa statues, egret statues, mortars, jugs, teapots and so on. The Sanggar Ananta shop is a family heritage that was passed down to continue the stone craft business that has become a tradition. The problems experienced by Sanggar Ananta are difficulties in product promotion and marketing, therefore, the service team provides solutions by educating and building an e-catalog system to help promote the product promotion of the Sanggar Ananta stone craft shop based on a website that provides information on categories, products, and services. as well as contacts equipped with pictures and product descriptions of the Ananta Studio stone crafts.

Keywords: *e-Catalog System, Stone Craft, Promotion.*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi perkembangan teknologi informasi semakin cepat serta akan menjadi tantangan berat bagi para pengguna teknologi informasi juga mendorong sektor organisasi formal maupun informal ataupun lembaga lainnya sebagai penunjang kegiatan kerja sehingga dapat menyampaikan informasi yang lebih cepat serta akurat [1][2].

Sektor informal merupakan manifestasi tindakan dari situasi pertumbuhan kerja pada negara berkembang [3][4], salah satu sektor informal yang menyerap banyak tenaga kerja

adalah industri kreatif [5][6]. Industri kreatif merupakan jenis industri yang berkembang pesat di Indonesia karena banyak produknya diminati baik dari konsumen dalam maupun luar negeri yaitu industri kerajinan. Industri kerajinan sendiri merupakan sektor yang berkontribusi paling signifikan terhadap perkembangan ekonomi Indonesia karena mampu menyerap banyak tenaga kerja, meningkatkan pendapatan masyarakat, serta menggerakkan kegiatan ekonomi daerah [7].

Salah satu industri kerajinan yang menjadi subjek pengabdian adalah industri kerajinan batu Sanggar Ananta yang berlokasi pada desa Tangkulan, RT/RW. 01/17, Pabelan, Mungkid, Magelang. Dimana Sanggar Ananta mengalami kesulitan mengembangkan bidang usahanya, karena masih menggunakan cara promosi konvensional (mulut ke mulut) serta sistem penjualan manual, dalam artian pelanggan datang untuk melihat produk serta bertransaksi. Walaupun Sanggar Ananta sudah berjalan baik dari segi produksi maupun penjualan, tetapi belum optimal karena calon pembeli merasa kesulitan mendapatkan informasi tentang Sanggar Ananta. Untuk meningkatkan serta mempermudah promosi serta penjualan yang lebih menguntungkan, efisien, serta efektif, maka pengabdian memberikan alternatif solusi dengan implementasi serta edukasi sistem informasi *e-katalog* berbasis *website*. Dengan memanfaatkan internet sebagai sarana promosi produk serta Toko Kerajinan Batu Sanggar Ananta diharapkan lebih dikenal semua kalangan masyarakat pengguna internet umumnya.

Untuk mewujudkan hal tersebut maka dibutuhkan sumber daya lainnya seperti perangkat lunak seperti aplikasi sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* yang diandalkan kemampuannya dalam pemasaran serta mempromosikan suatu produk usaha serta kemampuan sumber daya manusia yang harus menguasai kemampuan teknologi itu sendiri [8].

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam upaya memberikan edukasi serta implementasi sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* pada industri kerajinan batu Sanggar Ananta, metode pelaksanaan yang dilakukan pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

2.1. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan segala potensi yang ada pada industri kerajinan batu Sanggar Ananta. Pada metode ini, setiap individu dalam tim pengabdian

melakukan pengamatan dengan mendatangi lokasi pengabdian untuk mendapatkan informasi serta data, termasuk permasalahan apa yang sedang dialami oleh industri kerajinan batu Sanggar Ananta.

2.2. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengkajian lebih lanjut mengenai permasalahan yang terdapat di industri kerajinan batu Sanggar Ananta. Identifikasi masalah dilakukan untuk mencari permasalahan yang akan diobservasi serta dianalisis. Identifikasi masalah bertumpu pada latar belakang serta permasalahan yang didapatkan, yaitu potensi pengembangan bidang usaha tidak optimal dikarenakan tidak mengadopsi teknologi informasi, sehingga dalam menjalankan segi produksi maupun penjualan membutuhkan implementasi serta edukasi sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* untuk membantu kinerja Sanggar Ananta. Sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* merupakan suatu pilihan dari berbagai macam alternatif yang diambil berdasarkan kriteria serta alasan yang rasional, serta sesuai dengan kriteria serta alternatif keputusan yang ditentukan.

2.3. Identifikasi Permasalahan

Pada tahap ini dilakukan pengkajian lebih lanjut mengenai permasalahan industri kerajinan batu Sanggar Ananta. Identifikasi masalah dilakukan untuk mencari permasalahan yang akan diobservasi serta dianalisis [9]. Identifikasi masalah bertumpu pada latar belakang serta permasalahan yang didapatkan, yaitu pengembangan bidang usaha tidak optimal dikarenakan tidak mengadopsi teknologi informasi, dalam hal ini adalah industri kerajinan batu Sanggar Ananta.

2.4. Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan perencanaan solusi, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan dengan merancang program kerja yang akan dilakukan, berupa kebutuhan data, desain kegiatan, serta kebutuhan pendukung

lainnya. Metode yang digunakan dalam sistem ini adalah *waterfall* [10] untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, sehingga pengabdian mampu membuat perancangan sistem meliputi: (a). deskripsi analisa kebutuhan, (b). *context diagram*, (c). *entity relationship diagram*, (d). *data flow diagram*, serta (e). *entity relationship table*. Metode ini memudahkan proses pengabdian membuat *script* program serta desain untuk perangkat lunak [11].

2.5. Sosialisasi Kegiatan

Sosialisasi kegiatan dilakukan kepada pimpinan serta karyawan industri kerajinan batu Sanggar Ananta. Pada tahap dilakukan pemaparan rencana, jadwal kegiatan, serta penyuluhan perihal sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* serta diskusi interaktif dengan teknik *Focus Group Discussion* (FGD).

2.6. Pelaksanaan Kegiatan

Setelah melakukan analisis kebutuhan serta sosialisasi kegiatan, maka dilanjutkan dengan melakukan kegiatan pengabdian yang direncanakan untuk mendapatkan luaran atau hasil yang sesuai dengan yang telah diperkirakan.

2.7. Monitoring Kegiatan

Monitoring dilaksanakan minimal dua minggu sekali. Kegiatan yang dilakukan adalah edukasi, pendampingan instalasi, serta penggunaan sistem pada toko industri kerajinan batu Sanggar Ananta, pemeriksaan kondisi sistem yang telah dipasang, serta perbaikan apabila terdapat kendala atau kerusakan di lapangan.

2.8. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi merupakan tahapan akhir untuk mengukur ketercapaian program dengan target yang diharapkan. Tahap ini merupakan tahap akhir untuk menyajikan hasil kegiatan, dokumentasi, pembahasan, serta kesimpulan dari keseluruhan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

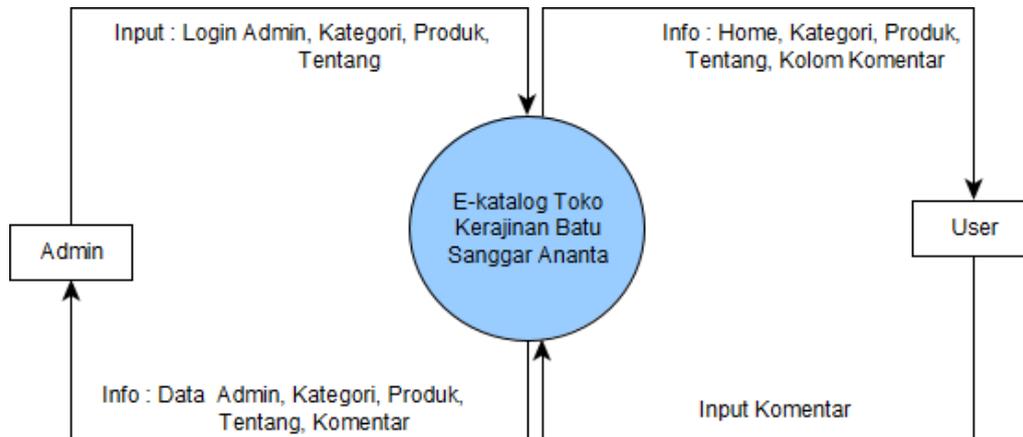
Kegiatan pengabdian yang dilakukan untuk menjawab permasalahan pengembangan bidang usaha industri kerajinan batu Sanggar Ananta yang dirasa tidak optimal, yaitu:

3.1. Perancangan Alur Kerja Sistem

Kegiatan perancangan alur kerja sistem rekomendasi dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan (Selasa pada tanggal 1 Februari 2022, Kamis tanggal 12 Februari 2022, serta Selasa tanggal 22 Februari 2022) pada pukul 09.30 WIB dengan durasi 30-60 menit bertempat pada toko industri kerajinan batu Sanggar Ananta. Kegiatan ini diikuti oleh tim pengabdian, pimpinan, serta karyawan industri kerajinan batu Sanggar Ananta. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menyelaraskan pemikiran tentang sistem rekomendasi antara tim pengabdian dengan seluruh personel industri kerajinan batu Sanggar Ananta. Kegiatan ini berjalan dengan melakukan edukasi awal serta pengumpulan aspirasi setiap pihak tentang gambaran sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* yang diinginkan.

Secara rinci, pada tanggal 1 Februari 2022, tim pengabdian memberikan penjelasan gambaran sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* yang akan dirancang beserta alur kerjanya, kemudian dilakukan pengumpulan aspirasi serta dilanjutkan pada tanggal 12 Februari 2022. Kemudian, pada tanggal 22 Februari 2022 pimpinan industri kerajinan batu Sanggar Ananta serta tim pengabdian melakukan *finishing* dari rancangan yang telah dibuat. Pada akhir kegiatan, ditentukan rancangan akhir dari sistem. Dari kegiatan pengumpulan aspirasi, dapat diperoleh hasil bahwa personel industri kerajinan batu Sanggar Ananta dapat menyalurkan kreativitas dengan baik serta berani dalam menampilkan ide rancangan yang inovatif. Lebih lanjut, aspirasi yang telah didapat

lalu digambarkan dalam rancangan alur sistem yang ditunjukkan pada Gambar 1.

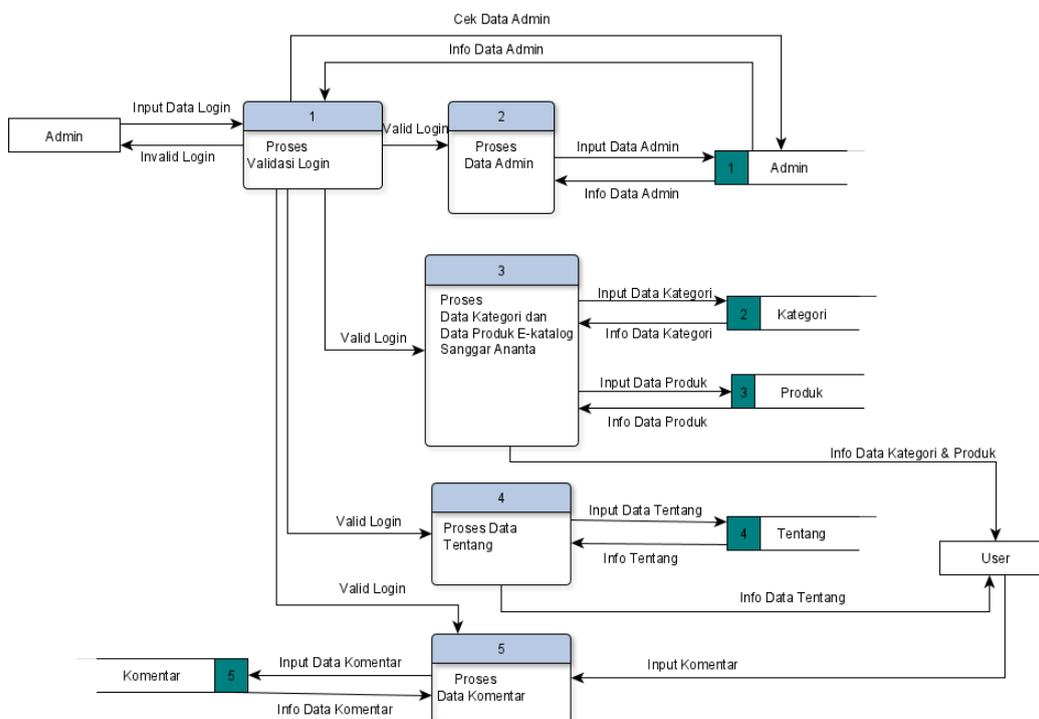


Gambar 1. Perancangan Alur Kerja Sistem *e-Katalog*

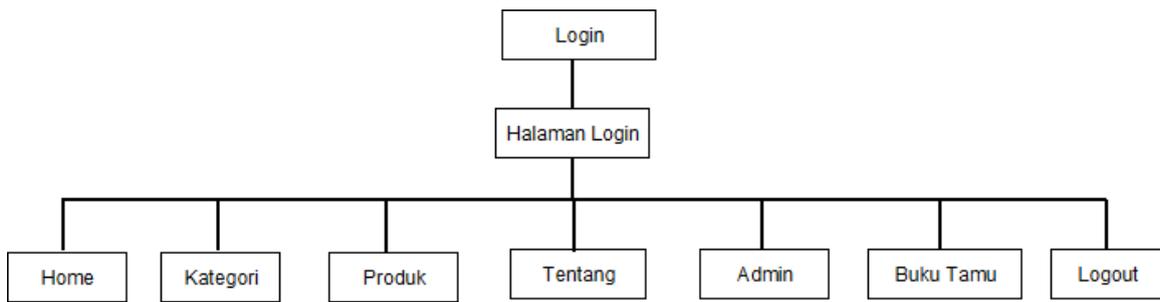
3.2. Sosialisasi Alur Kerja Sistem

Kegiatan dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan bertempat pada toko industri kerajinan batu Sanggar Ananta pada hari Kamis, tanggal 24 Februari 2022 pukul 09.30 WIB. Kegiatan ini bertujuan mensosialisasikan alur sistem yang dibuat berdasar pengumpulan aspirasi yang telah

dilakukan sebelumnya beserta menu tampilan sistem. Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah pimpinan serta karyawan industri kerajinan batu Sanggar Ananta memiliki pemahaman yang sangat baik mengenai alur kerja serta rancangan menu tampilan sistem ditunjukkan pada Gambar 2 serta 3.



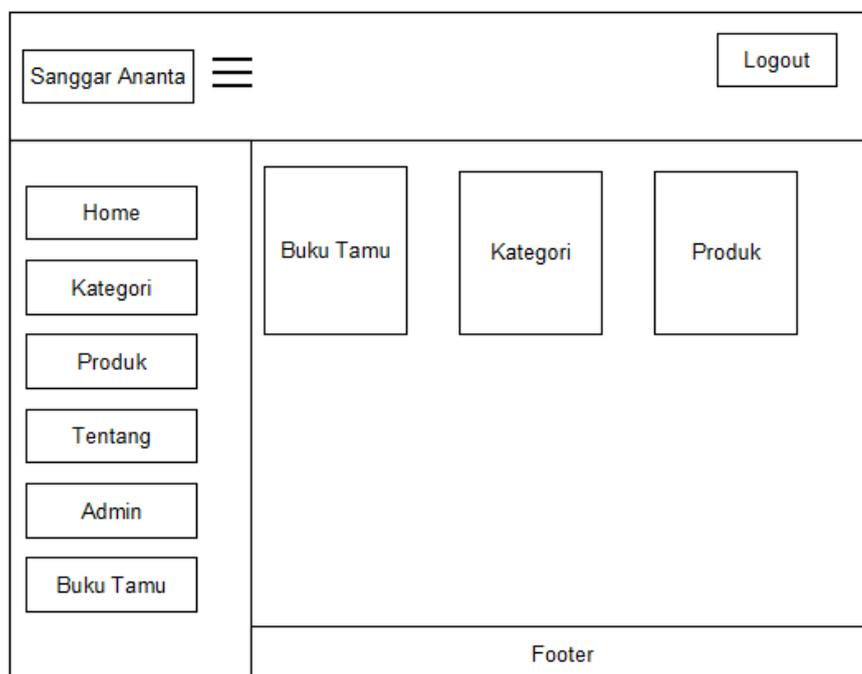
Gambar 2. Alur Kerja Sistem *e-Katalog*



Gambar 3. Rancangan Menu Sistem *e-Katalog*

3.2. Perancangan Tampilan Sistem

Perancangan tampilan dari sistem dilakukan oleh tim pengabdian pada dengan hasil seperti ditunjukkan oleh Gambar 4.



Gambar 4. Perancangan Antarmuka Sistem *e-Katalog*

Beberapa kendala pada kegiatan ini adalah tidak dijalankan sesuai rencana yang telah dibuat karena waktu yang sangat singkat yaitu sekitar 30-60 menit. Selain itu, pelaksanaan kegiatan pada jam efektif belajar mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan. Dengan demikian, diperlukan tinjauan lebih lanjut dalam pemilihan mitra serta pembuatan konsep kegiatan agar mendapatkan hasil yang diinginkan.

3.3. Potensi Keberlanjutan

Ketiga kegiatan yang telah dilaksanakan

dalam program pengabdian masyarakat industri kerajinan batu Sanggar Ananta sangat berpotensi untuk dilanjutkan serta dikembangkan dalam bentuk kegiatan yang lebih variatif. Selain itu, informasi lain pada industri kerajinan batu Sanggar Ananta ini perlu digali lebih dalam dengan melakukan *deep interview* kepada pimpinan atau karyawan agar mendapat gambaran berbagai potensi serta permasalahan yang ada pada industri kerajinan batu Sanggar Ananta.

4. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Dampak serta manfaat kegiatan edukasi serta pembuatan sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* dengan implementasi metode *Waterfall* untuk memberikan solusi serta informasi optimal dalam memperluas promosi toko kerajinan batu Sanggar Ananta. Adapun manfaat kegiatan pengabdian masyarakat adalah:

- 4.1. Membantu toko kerajinan batu Sanggar Ananta dalam proses promosi.
- 4.2. Mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi mengenai produk dengan aplikasi yang tersedia.
- 4.3. Tersedianya informasi lengkap mengenai toko kerajinan batu Sanggar Ananta berdasarkan sumber yang ada.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis edukasi serta implementasi sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* dengan metode *Waterfall* dengan metode *Euclidian* dalam menentukan solusi serta informasi optimal dalam memperluas promosi toko industri kerajinan batu Sanggar Ananta, dapat disimpulkan secara teknis bahwa sistem *e-katalog* kerajinan batu Sanggar Ananta mampu memberikan informasi mengenai kategori, produk serta kontak yang dilengkapi dengan gambar serta deskripsi produk.

Pada hasil uji kelayakan aspek tampilan sistem (*user interface*) sebanyak 91% dinyatakan baik, serta rekayasa perangkat lunak dengan rerata 3,44 masuk dalam kategori baik maka sistem informasi *e-katalog* ini dapat direkomendasikan untuk digunakan pada industri kerajinan batu Sanggar Ananta, dari segi manfaat, masyarakat terutama konsumen industri kerajinan batu Sanggar Ananta serta personel industri kerajinan batu Sanggar Ananta sangat terbantu dengan adanya sistem informasi *e-katalog* berbasis *website* ini, sehingga permasalahan yang terjadi teratasi dengan cepat serta optimal.

Sedangkan untuk meningkatkan kinerja dari sistem rekomendasi penerima KIP, maka pengabdian memberikan saran agar sistem dikembangkan sebagai *website e-commerce* diintegrasikan dengan media sosial agar konsumen dapat melakukan pembelian produk secara daring.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Pengabdian mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dalam hal ini adalah seluruh personel LP3M Universitas Janabdra Yogyakarta, pimpinan (Bapak Purwanto), serta seluruh karyawan toko kerajinan batu Sanggar Ananta, Magelang.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Deli and J. Armando, "Perancangan Dan Pengembangan Graphic Design Berupa E-Katalog Pada Royale Laundry," in *Conference on Business, Social Sciences and Technology*, 2021, vol. 1, no. 1, pp. 1–6. [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/cone-scitech>
- [2] J. Pratama and H. K. Marsudi, "Design And Development Of Graphic Design In The Form E-Katalog On As Cellular," in *Conference on Community Engagement Project*, 2022, vol. 2, no. 1, pp. 1016–1022. [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/concept>
- [3] M. M. Abror, S. K. Sari, and I. G. Husein, "Aplikasi Lombok Visit Travel Modul e-Katalog Wisata," in *e- Proceeding of Applied Science*, 2021, vol. 7, no. 3, pp. 322–330.
- [4] S. R. Nasyaa and N. Nurhayati, "Pengaruh Kebijakan E-Katalog dan Pemko Medan Terhadap Kesejahteraan UMKM Kota Medan," *J. Ilmu Komputer, Ekon. dan Manaj.*, vol. 1, no. 1, pp. 313–316, 2022.
- [5] E. Susanti and B. Bismin, "Pengujian Web E-Katalog PT. Pilar Cipta Solusi Integratika (PICSU) Menggunakan Metode Black-Box," in *Prosiding*

- Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, 2021, pp. 162–168.
- [6] T. Dianingtyas and J. Ilyas, “Hambatan Penggunaan E-Katalog Dalam Proses Pengadaan Obat Di Rumah Sakit Tipe A Yogyakarta,” *J. Med. Hutama*, vol. 3, no. 2, pp. 2269–2276, 2020, [Online]. Available: <http://jurnalmedikahutama.com>
- [7] C. Indraswari, R. N. Insan, S. W. Maulida, M. R. Fajriyani, and H. Arifah, “Psikoedukasi Digital Marketing dan Pembuatan E-Katalog di Wisata Jaka Garong,” *Psyche 165 J.*, vol. 14, no. 3, pp. 290–295, Aug. 2021, doi: 10.35134/jpsy165.v14i3.32.
- [8] I. Tahyudin, B. I. Syafiq, and B. B. Santoso, “Inovasi Promosi Kerajinan ‘Sandal Bandol’ Sebagai Oleh-Oleh Unik Untuk Pengunjung Hotel Di Kabupaten Banyumas Melalui E-Katalog,” *ABDIMAS ALTRUIS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 14–20, Apr. 2021, doi: 10.24071/aa.v4i1.2329.
- [9] K. C. Adi Pratama, K. P. Kartika, and M. T. Chulkamdi, “Perancangan E- Katalog CY Vapor Blitar Menggunakan Metode Boyer Moore Berbasis Web,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 5, no. 2, pp. 636–644, Oct. 2021, doi: 10.36040/jati.v5i2.4153.
- [10] A. Widodo *et al.*, “Workshop Dan Pelatihan Pembuatan E-Katalog Sebagai Media Penjualan Online Dan Cloud Application Untuk UMKM Saat WFH Covid-19,” *Charity*, vol. 5, no. 1, pp. 1–12, Feb. 2022, doi: 10.25124/charity.v5i1.2991.
- [11] A. Suryono, Y. D. Rahayu, M. A. Winasis, and M. F. N. Murod, “E-Katalog dalam Pemasaran Barang/Jasa Pada Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Dalam Masa Pandemi Covid-19,” *J.*